



INSERÇÃO DE ATIVIDADES DE ALFABETIZAÇÃO UTILIZANDO A PLATAFORMA WORDWALL

Tailine Correa de Sousa^{*1} (IC)¹, Jéssica Carvalho (FM)², Sônia Bessa (PQ)³.

Resumo: Num mundo globalizado que impõe a utilização massiva das tecnologias, as redes de ensino pressionadas têm usado cada vez mais ferramentas tecnológicas, que podem ser utilizadas como meios para facilitar esse processo. Esse artigo tem como objetivo descrever o uso de ferramentas tecnológicas por professores do 1º ano do ensino fundamental durante a pandemia da covid-19 e apresentar algumas atividades desenvolvidas por estudantes de pedagogia com a utilização de ferramentas tecnológicas no processo de alfabetização e letramento utilizando a plataforma Wordwall. Participaram vinte e quatro estudantes do 1º ano do ensino fundamental em processo de alfabetização em uma escola do município de Formosa-GO. Devido ao contexto de pandemia e distanciamento social, não foi possível conhecer de perto como ocorreu a recepção das atividades pelos pais e pelos alunos. Houve uma participação efetiva das crianças e dos pais na devolutiva das atividades que priorizaram a competência leitora das crianças; o enriquecimento do vocabulário e o surgimento de novas palavras despertando o interesse das crianças. A maioria da turma desenvolveu satisfatoriamente essas habilidades a partir dos procedimentos estabelecidos.

Palavras-chave: Ferramentas digitais. Alfabetização. WhatsApp.

Introdução

A fim de aprender a ler e escrever a criança necessita ser colocada num ambiente solicitador que o desafie a refletir sobre a língua. Galvão e Leal (2005) destacam que a alfabetização é um processo de construção de hipóteses sobre o funcionamento do sistema alfabético de escrita. Essa concepção é muito diferente das teorias empiristas em que a aquisição de habilidades básicas para leitura e escrita é propiciada pelas atividades curriculares que consistem, na maior parte das vezes, em pinturas, recortes, colagens, dramatizações, histórias, exercícios de coordenação motora fina, exercícios de discriminação auditiva, artes plásticas, brinquedos ao ar livre, etc.

Pais e professores compartilham da crença de que a criança é tanto mais inteligente quanto mais cedo for capaz de aprender a leitura e a escrita, e de que seu sucesso no ensino fundamental estará assegurado se isso acontecer ao término da educação infantil.

Pesquisas de Ferreiro e Teberosky (1999), destacam que a alfabetização é uma construção lenta, difícil e gradual do aprendiz, essa é uma tarefa de ordem conceitual e tem uma evolução com pelo menos cinco níveis de evolução da escrita. Essas autoras ressaltam que as crianças elaboram hipóteses elaboradas que não

¹ Estudante de Graduação curso de Pedagogia UEG – Formosa, bolsista do PIBID. E-mail: tailinesousa639@gmail.com

² Supervisora do PIBID subprojeto Pedagogia UNU Formosa. Professora da Escola Municipal Professora Gabriela Amado.

³ Docente do curso de Pedagogia UEG Formosa – Coordenadora do subprojeto do PIBID.





são ensinadas pelo professor, portanto, aprender não é repetir o que alguém fez. A criança tem o seu processo próprio de aprendizado, independente do que o professor ensine. Soares (2017) destaca que a criança busca ativamente compreender a natureza da linguagem escrita por meio de hipóteses, antecipações, busca de regularidades e explicações. Ao iniciar o seu conhecimento sobre a escrita, segue passos ordenados, desenvolve esquemas conceituais específicos, num processo construtivo em que leva em conta parte da informação dada e introduz algo pessoal.

A poesia infantil poderia ser um gênero escolhido para iniciar os hábitos da leitura e o gosto por ela, é um gênero que atrai vários públicos e chamam a atenção das crianças. Da mesma forma são os contos, fábulas e assim, estimula o seu imaginário e a criatividade. Parlendas e cantigas de rodas despertam o interesse das crianças e com isso gera um gostar pela leitura e querer se imaginar nas histórias.

Segundo Leal (2005) diferentes pesquisas têm demonstrado que é possível e necessário alfabetizar com uma diversidade de textos de uso social, sem o uso de cartilha, incentivando os alunos a produzir e a interpretar textos de circulação social, estimulando-os a compreender seu uso, colocando enfim os aprendizes em interação entre si de tal forma que todos os alunos possam ditar textos, corrigir, refazer seus textos e os de seus companheiros. Para essa autora e com referência em Soares (2020) a alfabetização é um processo de construção de hipóteses sobre o funcionamento do sistema alfabético de escrita. Para aprender a ler e a escrever, o aluno precisa participar de situações que o desafiem, que coloquem a necessidade da reflexão sobre a língua, que o leve enfim a transformar informações em conhecimento próprio. “É utilizando-se de textos reais, tais como listas, poemas, bilhetes, receitas, contos, piadas, entre outros gêneros, que os alunos podem aprender muito sobre a escrita” (LEAL, 2005, p. 15).

Moraes e Leite (2005) corroboram a perspectiva de Leal, mas apontam a necessidade de articular nossos conhecimentos sobre o objeto de ensino-aprendizagem e os modos de apropriação dele, pelos alunos, com vistas a promover um ensino de tipo construtivista.

Contudo, nos tempos da pandemia da covid-19 os professores tiveram que





recorrer à tecnologia e se reinventarem a fim de reter a atenção das crianças e mantê-los com um mínimo de aprendizagem. Além de articular os conhecimentos de ensino aprendizagem e os modos de apropriação os professores foram constrangidos a apropriar-se dessa terceira via. Houve uma adesão maciça às tecnologias sociais em todas as esferas da sociedade, e as ferramentas tecnológicas foram amplamente utilizadas nos processos de ensino aprendizagem, e deixou de ser uma opção e passou a ser uma necessidade. Novas estratégias de ensino tiveram que ser traçadas de modo a não deixar que as crianças tivessem prejuízo no seu processo de ensino aprendizagem. Os professores de todos os níveis tiveram que reinventar suas ações pedagógicas.

Mediante o exposto, esse artigo tem como objetivo apresentar e descrever observações realizadas com o uso de tecnologias por professora do 1º ano do ensino fundamental e apresentar atividades desenvolvidas por estudantes de pedagogia com a utilização de ferramentas tecnológicas no processo de alfabetização e letramento.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil 2017) propôs a utilização das ferramentas tecnológicas como uma das competências gerais prevista para a educação básica. Cabe às crianças e adolescentes da educação básica:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL 2017 p. 9).

Nesse sentido, incluir as tecnologias digitais desde a educação infantil não se trata de utilizá-las somente como meio ou suporte para despertar o interesse do aluno e promover aprendizagem, mas também de inseri-los no mundo digital para que construam conhecimento das possibilidades de interação e aquisição de conhecimento existentes nesse meio desde o início da sua trajetória escolar.

Para Becker (2012), o crescimento dos recursos tecnológicos trouxe novas situações de aprendizagem onde tornam possíveis “estratégias de trabalho que antes não se imaginava e surgem como alternativas para despertar a curiosidade e interesse dos alunos”. (BECKER, 2012, p.2) Traduzindo para o contexto de





pandemia, novas estratégias de ensino tiveram que ser traçadas de modo a não deixar que as crianças tenham prejuízo no seu processo de ensino aprendizagem. Se torna necessário a reinvenção por parte dos professores em suas ações pedagógicas.

De acordo com Santos (2018) os jogos digitais também podem favorecer o desenvolvimento cognitivo da criança”. Conforme ele, não é só por conter em si características semelhantes às de jogos não digitais, mas também porque estão mais próximas das crianças atuais, usuárias recorrentes de recursos digitais. O jogo eletrônico sem fins educacionais já faz parte do cotidiano das crianças e podemos dizer que há aprendizagem até quando não é a intenção. É através dos diferentes tipos de jogos que a criança brinca naturalmente, cria estratégias e testa hipóteses de forma espontânea, trazendo assim, grandes benefícios para o seu desenvolvimento nas aprendizagens.

O uso de games e recursos tecnológicos pode ser um facilitador do processo de alfabetização e o desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica. Embora a alfabetização possa acontecer sem a utilização destes recursos, a introdução de novas ferramentas pode facilitar o processo, unindo conteúdo, tecnologia e ludicidade. Para Santos Rivera e Oliveira (2020, p.3) no contexto da alfabetização os games oferecem possibilidades de a criança compreender “[...] a estrutura da escrita e a lógica de seu funcionamento por meio de recursos multimidiáticos e dos desafios propostos na mecânica do jogo. Estes elementos tornam os games recursos significativos para os alunos”. Esses autores partindo do pressuposto de que crianças em idade de seis anos em diante já estão familiarizadas com ferramentas tecnológicas atuais, desenvolveu atividades de interpretação de texto, consciência fonológica da letra F e rimas, utilizando de games digitais para a aplicação das mesmas, através da plataforma digital WordWall. Os resultados verificados indicaram o desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica.

Material e Métodos

Essa investigação é um estudo de natureza qualitativa interventiva com viés analítico, interpretativo e descritivo. Participaram 24 crianças do 1º ano do ensino





fundamental, com idade entre seis e sete anos. Uma professora regente formada em Pedagogia e três estudantes de Pedagogia bolsistas do Programa de Iniciação à Docência-PIBID.

No período entre os meses de março e junho de 2021 ocorreram cinco observações em sala de aula e nove intervenções pedagógicas em uma turma de 1º ano do ensino fundamental de escola pública do município de Formosa-GO. Todas as observações e intervenções pedagógicas foram feitas pelo Regime Especial de Aulas Não Presenciais (REANP) em consequência da pandemia da covid-19. Os encontros tiveram duração de quatro horas totalizando 56 horas entre observação e intervenção pedagógica.

Foram propostas atividades envolvendo músicas; parlendas; poesias; livros de literatura infantil (“Os três porquinhos”; “A foca”; Batatinha quando nasce”); História para alfabetizar (“Dona Letra do Alfabeto e Silva”); História do “Mico Maneco” e por último “Menina Bonita do Laço de Fita”. A fim de organizar essas atividades, foi utilizado como referências o caderno de atividades “proposta de alfabetização da Escola Ativa”, programa de apoio a leitura e escrita “Praler” e atividades de apoio à aprendizagem. Foi criado um material didático pelos (as) próprios (as) Estudantes pesquisadores.

No quadro 1 estão descritas atividades adaptadas de HEINZEN (2016).

Quadro 1 – Atividades realizadas durante as intervenções pedagógicas.

Nome da atividade	Descrição	Objetivos e/ou aprendizagem esperada
História para alfabetizar: Dona Letra do alfabeto e Silva. HEINZEN, R.C.G. <i>Dona Letra do Alfabeto e Silva</i> . Florianópolis: Insular, 2016	Vídeo-leitura da história Dona Letrinha. Produção de games pela plataforma Wordwall sobre interpretação de texto, jogo de ligar palavras e jogo da memória.	- Despertar o interesse dos alunos pelo universo letrado por meio da ludicidade, na identificação e escrita das letras do alfabeto.
Poesia “A foca” de MORAES, Vinicius. <i>A Foca</i> . Rio de Janeiro, 1970.	Leitura com acompanhamento audiovisual e escrita. Produção de games pela plataforma Word Wall, sobre interpretação de texto, brincar de rimas, avião de ligar palavras e letra F.	Inserir o aluno na utilização de games online para alfabetização. Construir compreensão e interpretação global do texto proposto.



Parlenda: “Batatinha quando nasce”. de OLIVEIRA, R. P. Batatinha Quando Nasce. Rio de Janeiro, 2020.	Leitura com acompanhamento audiovisual e escrita. Elaboração de vídeo para os alunos dramatizarem o contexto da parlenda. Produção de games pela plataforma disponível na internet Word Wall sobre ligar as imagens aos seus nomes correspondentes.	- Inserir o aluno na utilização de games online para alfabetização; -Estimular no aluno o prazer da leitura; -Reconhecer palavras do texto de acordo com o nome de imagens; -Estimular a consciência fonológica em relação as palavras “inha” e “ão”.
--	---	--

Fonte: Os autores.

Resultados e Discussão

Durante o período entre os meses de março a junho de 2021, foram realizadas nove intervenções pedagógicas, com as crianças do 1º ano do ensino fundamental. Antes de iniciar o trabalho pedagógico, foram feitas cinco observações. Muitos alunos não conseguiram acompanhar as aulas, dependiam dos pais para fazer as atividades, que por sua vez trabalham fora e não tem o tempo para realizar durante horário das aulas. A professora informou que menos de 1/3 dos estudantes enviam as atividades dentro do prazo estabelecido na sua conta privada, ela precisa constantemente recorrer aos pais e solicitar o envio mesmo que atrasado.

Nos deparamos com a realidade de apresentar aos estudantes atividades interessantes, motivadoras e que garantissem aprendizagem e desenvolvimento. No quadro 1 estão descritas três atividades, contudo nesse artigo será apresentado o desenvolvimento apenas de uma delas, cujo tema gerador foi uma história para alfabetizar: “Dona Letra do Alfabeto e Silva” da autora Rita de Cássia Guimarães Heinzen.

Essa é uma história bem ilustrativa para apresentar as letras do alfabeto, de fácil compreensão, explora a imaginação, o prazer da leitura e insere os alunos no universo letrado por meio da ludicidade. A história utiliza uma didática que engloba, contação de história e construção de palavras que iniciam com cada uma das letras do alfabeto. Foi utilizado a história em forma de vídeo, produzido com animações coloridas, e chama a atenção da criança para a forma das letras, como elas se mexem e que letras podem ser utilizadas na formação de várias palavras. Para Coutinho (2005) a exploração oral, mas, sobretudo, escrita de poemas, trava-línguas, parlendas e outros textos que possibilitem a exploração de sons iniciais e finais são recomendados para crianças na fase pré-silábica. Ferreira (1999) já



propunha restituir a língua escrita seu caráter de objeto social, e que a criança deve ter interação com a língua escrita, nos mais variados contextos.

Essa história da literatura infantil, possibilitou a utilização de ferramentas tecnológicas em formato de game online, e promoveu uma aprendizagem mais interativa com os estudantes ao despertar o interesse para uma atividade diferente.

Os games produzidos a partir da história proposta contaram com três layouts de jogos que tiveram como intuito o envolvimento da criança tanto num aprendizado da escrita alfabética quanto na diversão. As atividades tiveram como base a interpretação de texto, ligação de palavras as suas letras iniciais e jogo da memória. Os games foram produzidos pelos estudantes pesquisadores na plataforma WordWall⁴.

Nas atividades em que a plataforma WordWall contabiliza quantidade de erros e acertos, pudemos ver nos resultados obtidos que a maioria dos alunos tiveram 100% de acerto sobre as questões propostas. Pudemos observar também que a preocupação dos pais em participarem e acompanharem os seus filhos durante a atividade, aumentou significativamente. A inserção de atividades com games chamou a atenção das crianças e dos seus pais.

Após o envio das atividades recebemos uma quantidade de devolutivas consideravelmente maior pela plataforma Wordwall em relação às atividades descritas nas observações. A primeira atividade consistiu na interpretação de texto, e as crianças deveriam marcar as respostas de acordo com acontecimentos do texto. Houve muitas devolutivas da primeira atividade o que levou a entender que a atividade foi chamativa para os alunos. Doze estudantes enviaram a devolutiva que corresponde a 50% da turma, como a plataforma exige o acesso à internet, e oito crianças dessa turma não tem acesso à internet, nem mesmo pelo celular, é possível notar que se todas as crianças tivessem acesso a internet esse percentual se aproximaria de 80% dos estudantes.

⁴ Word Wall é uma plataforma projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado, utilizando apenas poucas palavras.





Figura 1 – Atividades no WordWall e devolutiva das crianças.

Devolutivas da primeira atividade

Enviado	Correto	Incorreto	Tempo
13:28 - 6 mai 2021	2	4	59.0
13:51 - 6 mai 2021	5	1	1:58
14:36 - 6 mai 2021	6	0	18.2
15:42 - 6 mai 2021	0	1	9.4
15:52 - 6 mai 2021	6	0	28.6
18:00 - 6 mai 2021	5	1	1:35
18:31 - 6 mai 2021	6	0	1:34
19:39 - 6 mai 2021	6	0	1:09
20:14 - 6 mai 2021	5	1	1:41
15:36 - 7 mai 2021	6	0	34.4
10:24 - 10 mai 2021	6	0	1:45
17:21 - 11 mai 2021	6	0	49.6

Fonte: Os autores.

De acordo com os resultados da atividade de interpretação, foi possível verificar que todos os alunos completaram a atividade num tempo relativamente curto, não chegando à casa dos dois minutos, temos que, em vista dos bons resultados na atividade prestada os alunos conseguiram compreender bem a atividade e seu propósito.

Na atividade de ligar as letras do alfabeto com as palavras apresentadas no texto, verifica-se um índice de acertos. O planejamento da atividade foi assertivo contudo, um dos alunos acertou 8 de 10 questões e diferente de seus colegas precisou do dobro do tempo para executá-la, é possível que tenha confundido a letra I com a letra J. Porém, mesmo levando mais tempo o aluno conseguiu ter um bom desempenho.

Na segunda atividade os alunos tiveram a missão de conectar palavras iniciadas pelas letras do alfabeto de acordo com o texto. Esta atividade teve um retorno excelente, tendo em vista que só um dos alunos não acertou todas as questões e mesmo assim seu desempenho foi consideravelmente bom. Sete crianças enviaram a devolutiva, foi um percentual ainda baixo de participação.





Figura 2 - Atividades no WordWall e devolutiva das crianças.

Devolutivas da segunda atividade			
Enviado	Correto	Incorreto	Tempo
14:44 - 6 mai 2021	10	0	23.5
15:01 - 6 mai 2021	10	0	1:10
19:44 - 6 mai 2021	10	0	27.7
20:15 - 6 mai 2021	10	0	1:02
23:07 - 6 mai 2021	10	0	1:14
15:40 - 7 mai 2021	10	0	57.6
10:30 - 11 mai 2021	8	2	3:06

	<input type="checkbox"/>	Bagunça
	<input type="checkbox"/>	Escada
	<input type="checkbox"/>	Hospital
	<input type="checkbox"/>	Cinco
	<input type="checkbox"/>	Ilha
	<input type="checkbox"/>	Alegria
	<input type="checkbox"/>	Doutor
	<input type="checkbox"/>	Feijão
	<input type="checkbox"/>	Jabuticaba
	<input type="checkbox"/>	Galinha

Fonte: Os autores.

Considerações Finais

Foi desafiador enfrentar as dificuldades na educação diante da pandemia, a ausência do contato físico e da interação social entre as crianças, dificultou a comunicação e o processo de aprendizagem. Para o atual contexto incerto, duvidoso e sem perspectiva, trabalhar com ferramentas de jogos digitais e aplicativos que beneficie a alfabetização foi um dos caminhos encontrados para realizações de atividades mais dinâmicas.

As observações permitiram verificar as enormes dificuldades enfrentadas pelas professoras alfabetizadoras para criar um ambiente facilitador contando com um único dispositivo digital, o WhatsApp. As aulas concentraram-se em pequenos áudios ou vídeos explicativos com os componentes curriculares, mas a maioria deles consistia em ensinar como as crianças deveriam fazer as tarefas. As atividades uma vez feitas deveriam retornar para a professora em imagem, para que ela pudesse fazer o registro.

Ao introduzir as atividades com a plataforma digital WordWall a participação dos estudantes foi bem mais efetiva que nas atividades anteriores. A primeira atividade consistiu na interpretação de texto, e as crianças deveriam marcar as respostas de acordo com acontecimentos do texto, obtendo assim doze devolutivas que correspondem a 50% da turma.

Os resultados foram satisfatórios e indicaram um nível de interesse alto para a execução das atividades. As crianças deram respostas positivas, contudo os recursos tecnológicos não devem ser vistos como um fim em si mesmo, mas como





um meio nos processos de aprendizagem, em qualquer conteúdo e faixa etária dos estudantes, de tal modo que o papel do professor é fundamental para que a atividade não se resuma a um mero entretenimento.

Agradecimentos

Ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência-(PIBID) e a Escola Municipal Professora Gabriela Amado.

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BECKER, Jocinéia Lopes. **A influência das TIC na alfabetização**. 2012. Dissertação. (Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação) Universidade Federal de Santa Maria, Sobradinho-RS, 2012. f. 17.

GALVÃO, A.; LEAL, T. F. Há lugar ainda para métodos de alfabetização? Conversa com professores (as). In (Orgs) MORAES, et. al. **Alfabetização**: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autentica, 2005.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **A psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: ArtMed. 1999.

HEINZEN, R.C.G. **Dona Letra do Alfabeto e Silva**. Florianópolis: Insular, 2016.

LEAL, T. F. Fazendo acontecer: o ensino da escrita alfabética na escola. In (Orgs) MORAES, et. al. **Alfabetização**: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autentica, 2005.

MORAIS, A.G.; LEITE, T. M. R. Como promover o desenvolvimento das habilidades de reflexão fonológica dos alfabetizandos? In (Orgs) MORAES, et. al. **Alfabetização**: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autentica, 2005.

SANTOS, A. Q.; RIVERA, J.A.; OLIVEIRA, A.N.S. Game Alfa: jogo digital como recurso tecnológico para alunos em processo de alfabetização do segundo ano do ensino fundamental. Revista de **Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 6, Edição Especial, 097720, 2020.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2017.

SOARES, Magda. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

